

**PENGALAMAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN
ANAK USIA 8-10 TAHUN DALAM MEMAHAMI DAMPAK BERMAIN
GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DI SEKOLAH
(Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak
yang Bermain Game Online di Y! Game Online Solo Square)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

guna mencapai gelar Sarjana S-1

Program Studi Ilmu Komunikasi



**DIMAS ARYA DWI PERMANA
L100100109**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGALAMAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN
ANAK USIA 8-10 TAHUN DALAM MEMAHAMI DAMPAK BERMAIN
GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DI SEKOLAH
(Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak
yang Bermain Game Online di Y! Game Online Solo Square)**

Yang disiapkan dan disusun oleh

DIMAS ARYA DWI PERMANA

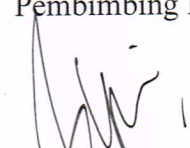
L100100109

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi

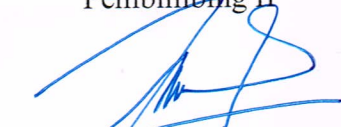
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Pembimbing I


(Palupi, MA)

NIK. 1169

Pembimbing II


(Drs. Joko Sutarso, M.Si)

NIK. 196406011993031001

SKRIPSI
PENGALAMAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN
ANAK USIA 8-10 TAHUN DALAM MEMAHAMI DAMPAK BERMAIN
GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DI SEKOLAH

(Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak
yang Bermain Game Online di Y! Game Online Solo Square)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

DIMAS ARYA DWI PERMANA
L100100109

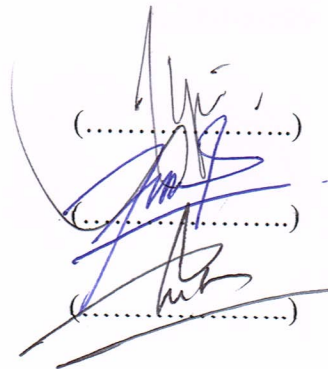
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 2015
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat mendapatkan gelar S-1.

Susunan Dewan Penguji

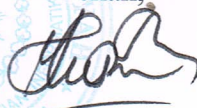
Palupi, MA

Drs. Joko Sutarso, M.Si

Rinasari Kusuma M.I.Kom



Surakarta,
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Dekan,



Husni Thamrin, Ph.D.
NIK. 706

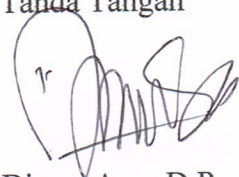


PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang diberikan.

Surakarta, 2015
Tanda Tangan



Dimas Arya D.P
L100100109

MOTTO

“Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.”

(Mark Twain)

“Arah yang diberikan pendidikan adalah untuk mengawali hidup seseorang akan menentukan masa depannya.”

(Plato)

“Don’t ever doubt our abilities, always faith but keep humble.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- ❖ Kedua orangtua yang tidak pernah lelah memberikan doa, semangat dan kasih sayang yang sangat luar biasa.
- ❖ Kakak satu-satunya yang telah memberikan masukan dan saran.
- ❖ Semua Dosen yang telah mendidiku dan membimbingku untuk menjadi orang yang lebih baik.
- ❖ Sahabat – sahabat saya yang selalu memberikan warna dalam hidup selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarokaatuh

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, TuhanYang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi di Sekolah (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak yang Bermain Game Online di Y! Game Online Solo Square)* yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi Ilmu Komunikasi .

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada peneliti. Ucapan terima kasih tersebut peneliti tujukan kepada :

1. Husni Thamrin, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Palupi, MA, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta, sekaligus pembimbing I, yang berkenan meluangkan waktu untuk membimbing skripsi ini hingga selesai..
3. Drs. Joko Sutarso, M.Si, selaku pembimbing II yang membantu dan membimbing hingga menyelesaikan skripsi ini.
4. Manajemen warnet Y! Solo Square, yang telah mengijinkan penelitian disana, serta narasumber yang telah meluangkan waktu dan memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Bapak Hardoko Moelyono dan Ibu Noor Ellyna Yuniati selaku orangtua tercinta, terimakasih yang tak terhingga atas semua cinta, kasih sayang yang

luar biasa, doa dan semangat yang tak pernah putus, serta semua fasilitas yang diberikan selama ini.

6. Kakak tersayang Aditya Chandra Prasetya, terima kasih karena telah memberikan dukungan dan semangatnya.
7. Sahabat seperjuangan sekaligus sahabat terbaik saya Ivan Reza, terima kasih telah menjadi teman yang paling baik, yang memberikan semangat dan dukungannya.
8. Sahabat-sahabat saya yang lain Ita, Dety, Arika, Ritha, Vany, Surya, Valentina, Wisnu, Kirana, Githa, Dinda, Apriani, Faundra, Wawan, Ipunk, Mega, terima kasih kalian telah memberikan warna dan keceriaan di kehidupan saya.
9. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2010.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah berkenan memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi. Semoga amal kebaikan dan bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi yang disusun, jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca, nusa dan bangsa. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua yang memerlukannya, khususnya bagi yang akan mengadakan penelitian dengan topik yang berkaitan dengan penelitian ini.

Surakarta,



Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Tinjauan Pustaka	12
F. Metodologi Penelitian	24
BAB II DESKRIPSI OBJEK	
A. Anak-Anak Usia 8-10 Tahun	29
B. Sejarah Berdirinya Y! Game Online.....	30
C. Struktur Organisasi Y! Game Online.....	32
D. Tarif Harga Paket Y! Game Online.....	33
E.	
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis data	34
1. Subjek 1	34

2. Subjek 2	36
3. Subjek 3	38
C. Pembahasan	40

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Dimas Arya Dwi Permana, L100100109, Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak yang Bermain Game Online di Y! Game Online Solo Square), Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.

Komunikasi interpersonal merupakan sebuah hubungan antara satu orang dengan orang yang lain. Komunikasi interpersonal yang terjadi dalam sebuah hubungan keluarga, antara orangtua dan anak itu sangat penting, karena dapat menciptakan keluarga yang harmonis. Jenis permainan yang saat ini marak dikalangan anak-anak ini dimainkan dengan menggunakan komputer dan sambungan internet atau biasa dikenal dengan istilah game online. Anak-anak seringkali lupa waktu ketika sedang bermain game kesayangannya, sehingga akan melupakan aktivitas lain yang lebih penting, seperti belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan orangtua dan anak dalam memahami dampak bermain game online terhadap prestasi di sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah orangtua dan anak-anak usia 8-10 tahun yang sedang bermain game online di warnet Y! Solo Square. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif digunakan untuk lebih mendalami informasi dari subjek yang diteliti.

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orangtua yaitu dengan orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, komunikasi yang dilakukan secara terbuka, serta pengasuhan orangtua terhadap anaknya dengan membebaskan anaknya bermain, namun tetap memberikan batasan-batasan.

Kata kunci: komunikasi interpersonal, game online, dampak bermain game online, deskriptif kualitatif.

ABSTRACT

Dimas Arya Dwi Permana, Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua dan Anak yang Bermain Game Online di Y! Game Online Solo Square), Skripsi, Communication Science Departement, Communication and Informatic Faculty's, Muhammadiyah University of Surakarta, 2015.

Interpersonal communication is a relationship between one to another person. Interpersonal communication which occurred in a family relationship, between parents and children is very important, because it can create a harmony family. The kind of famous games on the children are played by using computer and internet connection or familiarly called online games. The children often forget their time when they were playing their favourite online games, then they will be forgetting the other important activities, such as study.

The purpose of the reaserch is to know how the parents and 8-10 years children's interpersonal communication on understanding the impact of playing online game toward achivements at the school. The subjects of this research are parents and the 8-10 years children who are playing online games at Y! internet cafe Solo Square. This research uses descriptive qualitative research method. Descriptive research is used to more understanding the information of the subjects.

This research obtains results that interpersonal communication is made by parents with conversation orientation and high compliance, communication is done openly, as well as parenting toward the children by let their children playing, but still give the restrictions

Keywords: interpersonal communication, online games, the effects of playing online games,